NUMMER 80

DAS LUSTIGE MAGAZIN FÜR KINDER

DM 3,80 Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.80 / Frankreich F 16,00
Italien L 5000 / Niederlande f 5,00 / Spanien P 425

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

TISCHTENNIS-PLATTE UND VIELE ANDERE PREISE ZU GEWINNEN!

DER VERWUNSCHENE RITTER

DER REPORTERSCHLUMPF

SO WIRST DU PILOT ODER PILOTIN

NEUES VOM NATURSCHLUMPF

FLIPPER UND SEINE FREUNDE

40 SEITEN COMICS, RÄTSEL, SPIEL, SPASS UND INFOS.

JETZT NEU! GROSSES TIERPOSTER

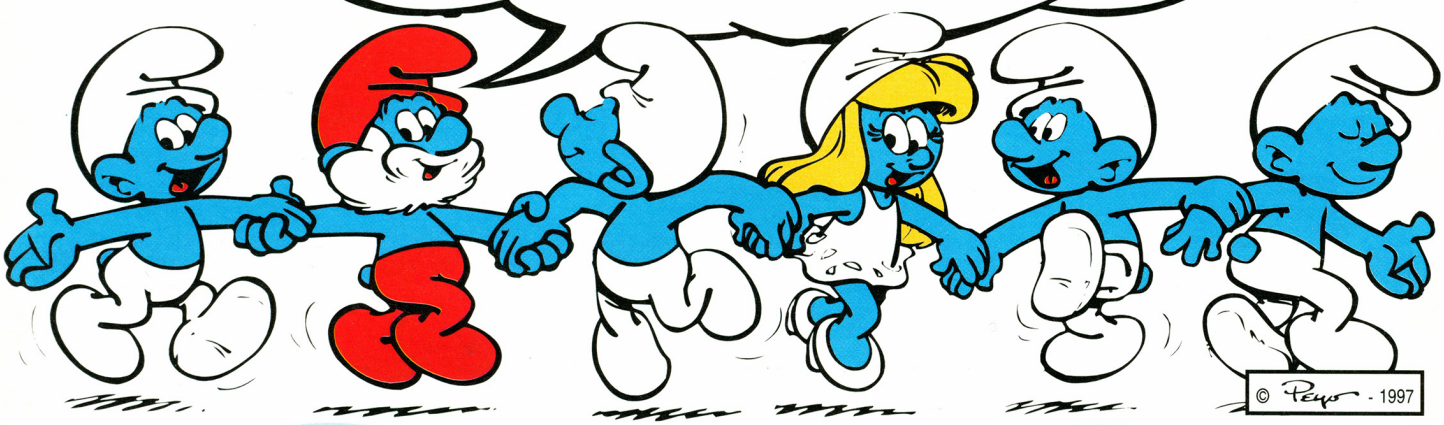
© PEYO

4 393003 803805 00080

DRÜCK MICH!
NEU!
SCHLECK
Nestlé
Nesquik
Schoko-Sirup
SCHLÜRF
REIN IN DIE MILCH,
DRAUF AUFS EIS!
ECHT NESQUIK - ECHT SCHOKOSTARK!

HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!

Viel, viel Post kommt von euch! Dafür möchte auch ich mich mal ganz herzlich bedanken! Das zeigt uns, wie viele Fans wir Schlümpfe haben! Jeder von euch kann natürlich auch andere Schlümpfe-Fans kennenlernen! Zum Beispiel über Brieffreundschaften! Die fleißigen Maler unter euch möchten wir im nächsten Heft mit einer "Schlümpfe-Galerie" belohnen. In Heft 81 werdet ihr eine Doppelseite finden, auf der nur Bilder zu sehen sind, die wir von euch bekommen haben. Außerdem gibt's dann als besonderes Extra einen schlumpfigen Stundenplan. Und nun schlumpfig viel Spaß mit eurem neuen Comic-Magazin "Die Schlümpfe". Es ist wieder voller schlumpfiger Geschichten und lustiger Gags!



INHALT:

Der verwunschene Ritter 4
Da müssen die Schlümpfe helfen: Zwei Liebende sollen nicht heiraten dürfen! Der Vater der schönen Waldfee Galana hat seine Tochter und den Ritter Roland in Frösche verwandelt. Eine wichtige Rolle spielt auch der böse Zauberer Gurgelhals.

Schlumpfinchens Postseite 12
Gedichte, Leserbriefe, Sammler-News

Neues vom Naturschlumpf: 14
Delphine: Sind Flipper und seine Freunde vom Aussterben bedroht?

Schlumpfereien 16

Preisausschreiben 18
Freut euch auf viele Super-Preise

EXTRA: Schlümpfe-Poster
Delphin-Poster

Der Große Schlumpf erzählt: 24
Der Faulpelzschlumpf und die Rose aus Eis

Für Rateschlümpfe 26
Die schlumpfige Baustelle

Gurgelhals und das Krokodil 28
Der böse Zauberer Gurgelhals läßt sich ein Krokodilei aufschwatzen. Aus der Krokodilhaut will er einen Zaubertrank brauen, mit dem er Schlümpfe fangen kann ...

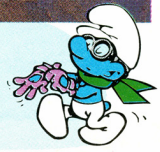
Schlumpfereien 32

Für Rateschlümpfe und Rechenkünstler 34
Über Stock und Stein

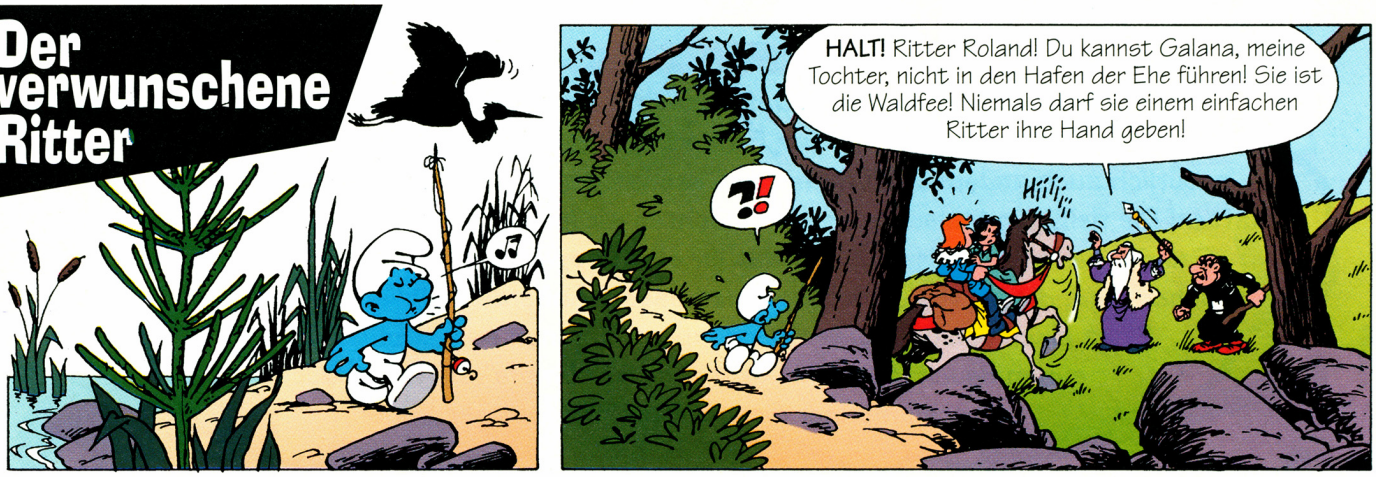
Der Reporterschlumpf stellt vor: 36
Pilot - der Traumjob über den Wolken

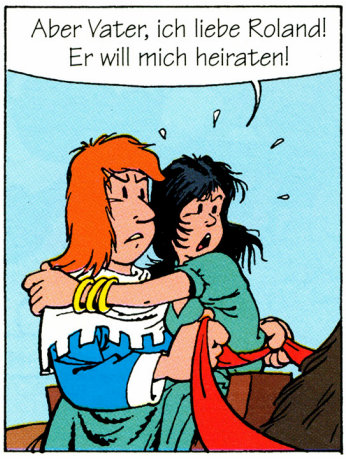
Schlumpfereien 38

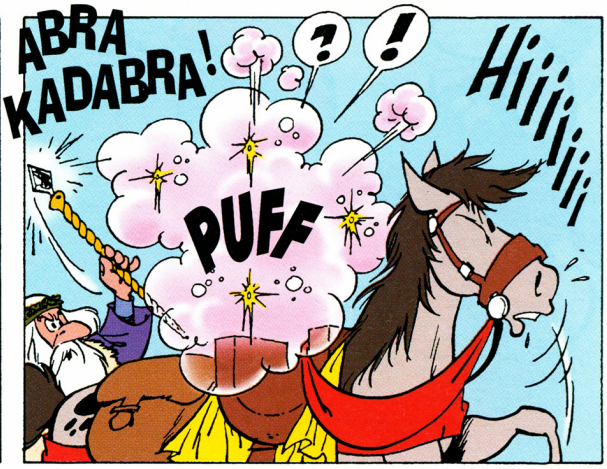
Vorschau/Impressum 39

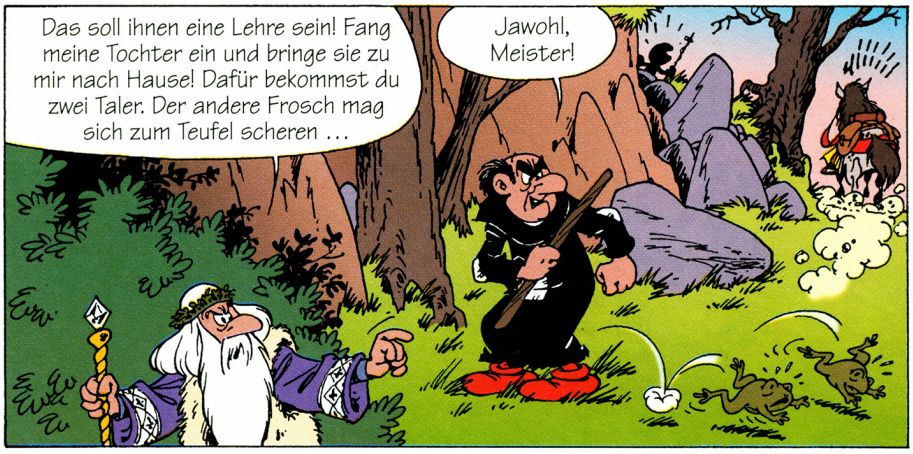


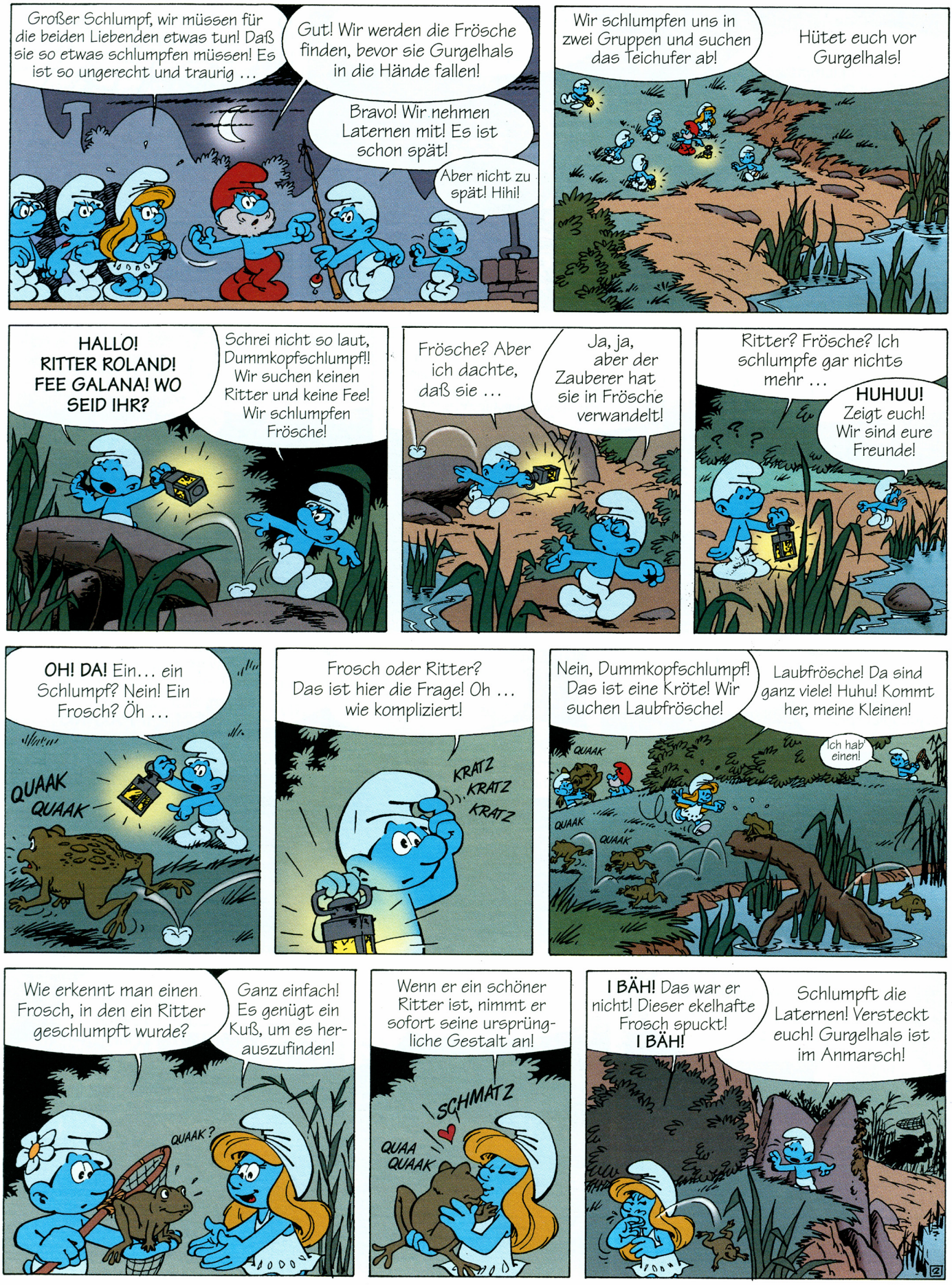
Der verwunschene Ritter





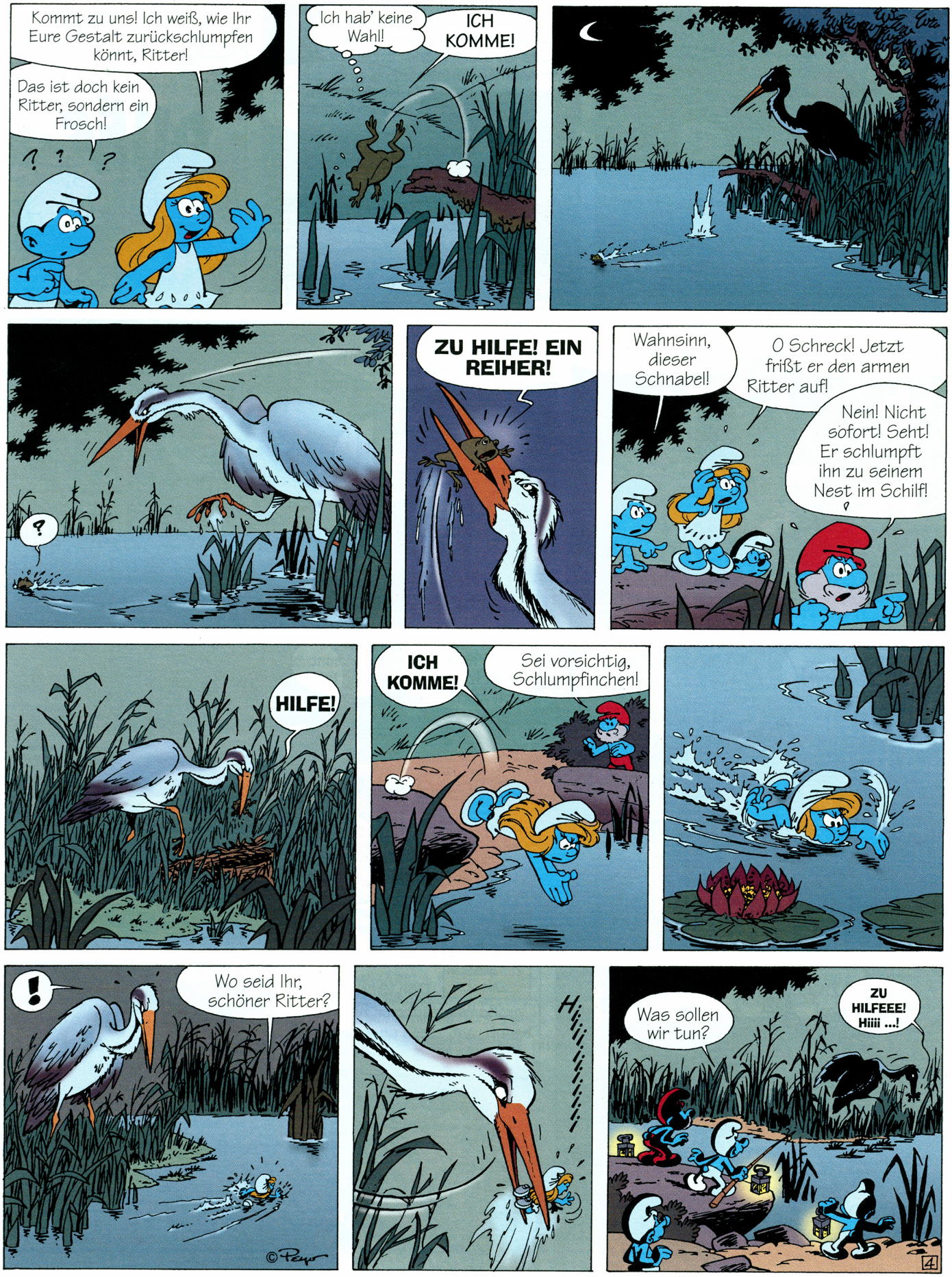


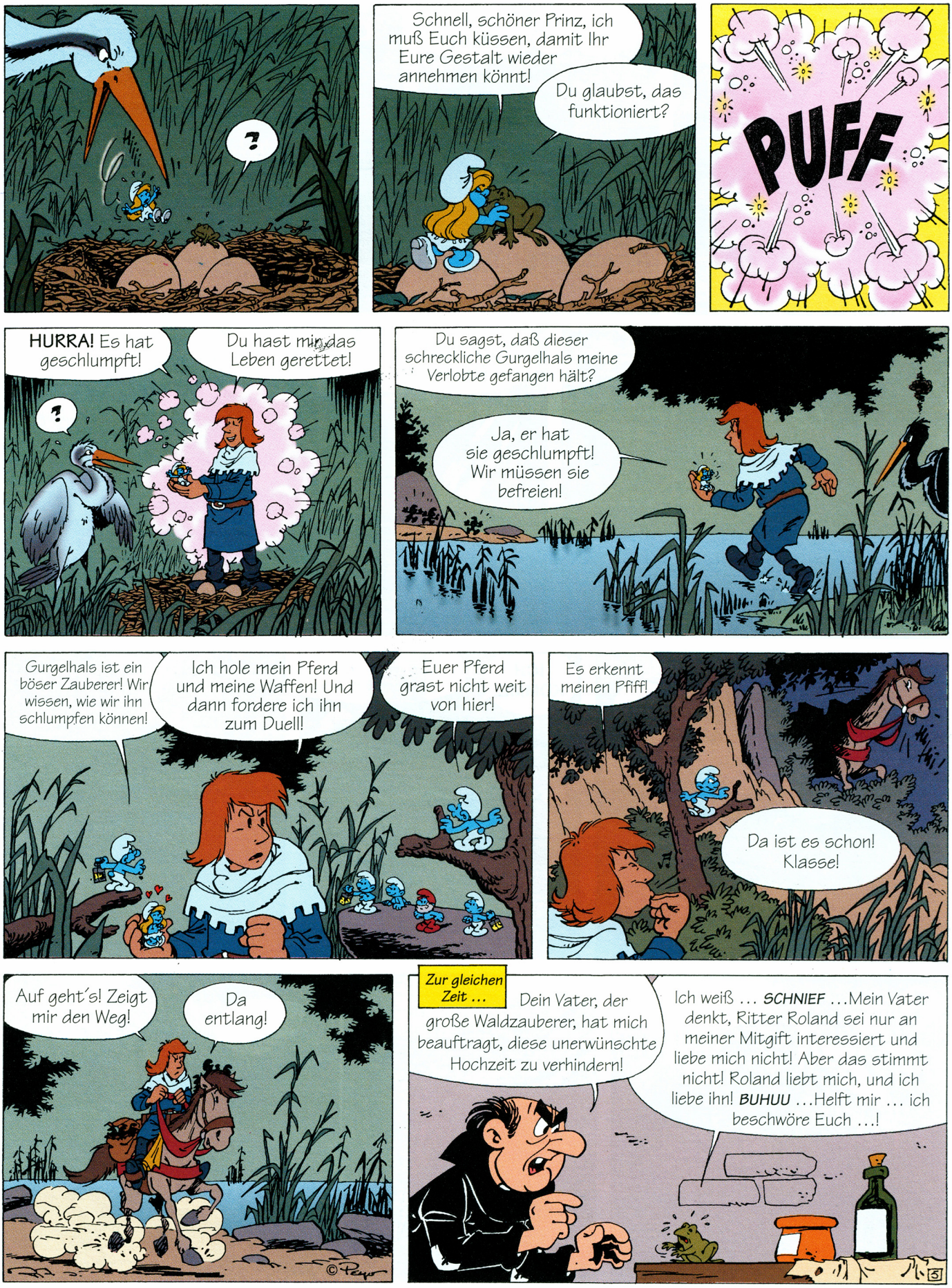



Großer Schlumpf, wir müssen für die beiden Liebenden etwas tun! Daß sie so etwas schlumpfen müssen! Es ist so ungerecht und traurig …
Gut! Wir werden die Frösche finden, bevor sie Gurgelhals in die Hände fallen!
Bravo! Wir nehmen Laternen mit! Es ist schon spät!
Aber nicht zu spät! Hihi!
Wir schlumpfen uns in zwei Gruppen und suchen das Teichufer ab!
Hütet euch vor Gurgelhals!
HALLO! RITTER ROLAND! FEE GALANA! WO SEID IHR?
Schrei nicht so laut, Dummkopfschlumpf!! Wir suchen keinen Ritter und keine Fee! Wir schlumpfen Frösche!
Frösche? Aber ich dachte, daß sie …
Ja, ja, aber der Zauberer hat sie in Frösche verwandelt!
Ritter? Frösche? Ich schlumpfe gar nichts mehr …
HUHUU! Zeigt euch! Wir sind eure Freunde!
OH! DA! Ein… ein Schlumpf? Nein! Ein Frosch? Öh …
QUAAK QUAAK
Frosch oder Ritter? Das ist hier die Frage! Oh … wie kompliziert!
KRATZ KRATZ KRATZ
Nein, Dummkopfschlumpf! Das ist eine Kröte! Wir suchen Laubfrösche!
Laubfrösche! Da sind ganz viele! Huhu! Kommt her, meine Kleinen!
QUAAK
QUAAK
QUAAK
Ich hab' einen!
Wie erkennt man einen Frosch, in den ein Ritter geschlumpft wurde?
Ganz einfach! Es genügt ein Kuß, um es herauszufinden!
QUAAK?
Wenn er ein schöner Ritter ist, nimmt er sofort seine ursprüngliche Gestalt an!
SCHMATZ
QUAA QUAAK
I BÄH! Das war er nicht! Dieser ekelhafte Frosch spuckt! I BÄH!
Schlumpft die Laternen! Versteckt euch! Gurgelhals ist im Anmarsch!

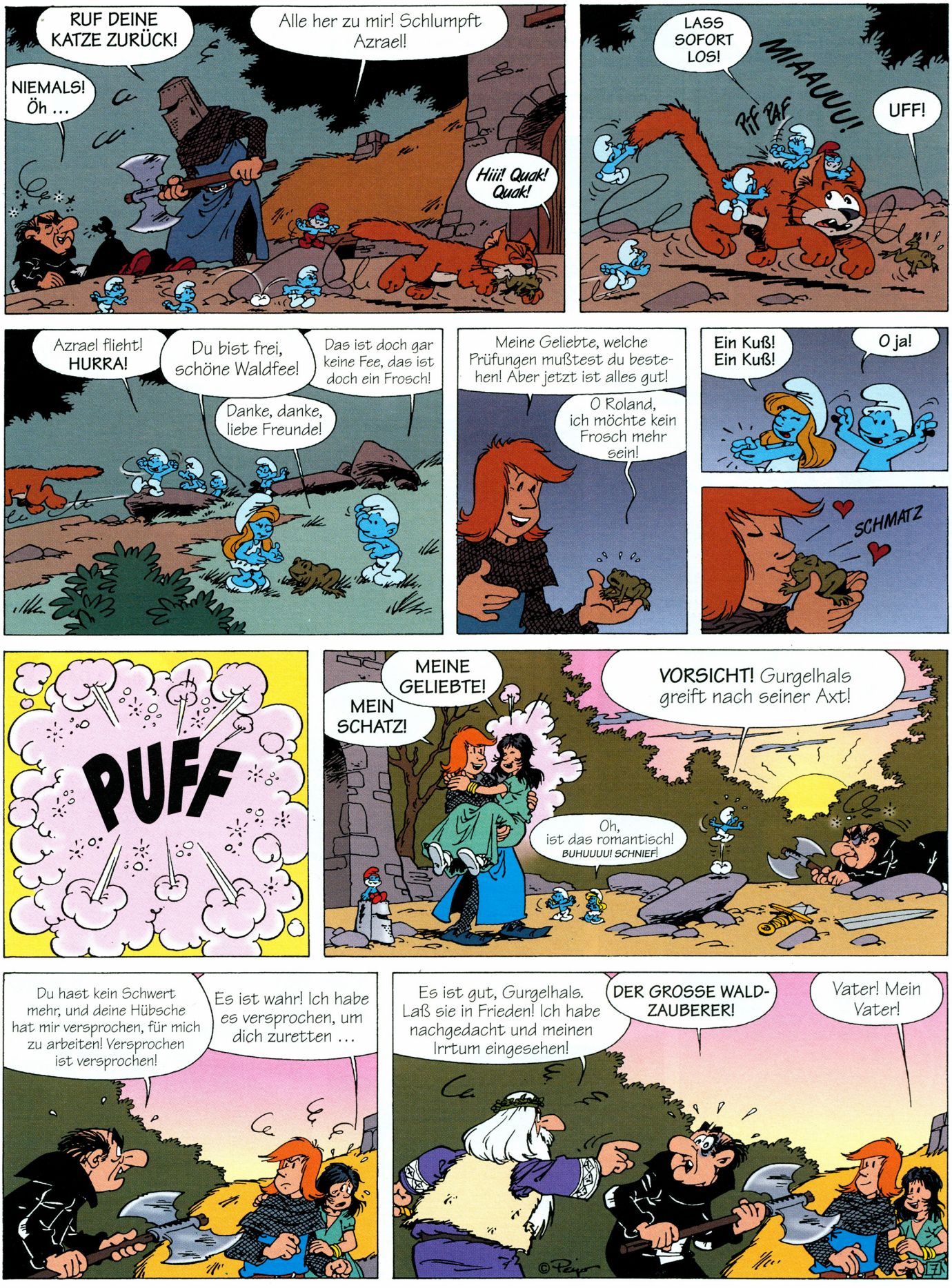
©Peyo

Er schlumpft Frösche! Vielleicht schlumpft er uns alle weg! So ein Schuft!
PSST!
Vermaledeites Fröschepack! Hier sind Hunderte! Und ich brauche nur zwei!
HOP!
Hm! Wieder ein Problem! Wie erkenne ich das Liebespaar unter all den Fröschen? Ich werde mit diesem anfangen!
Ich bitte Euch, mein Herr! Befreit mich von dem Unglück, in das mich mein Vater in seinem Zorn geworfen hat! Ich bin die Tochter des großen Waldzauberers, die Fee Galana!
Die Fee Galana! Dein Vater hat mir zwei Taler versprochen, wenn ich dich zu ihm bringe!
Nein! Tut das nicht! Ich gebe Euch meinen Schmuck und das Diadem, wenn Ihr mich und meinen geliebten Ritter befreit!
Er hat die schöne Fee geschlumpft!
Aber den edlen Ritter hat er noch nicht!
Er verschwindet! Ich glaube, er schlumpft zu seiner Bruchbude!
Was ... was sollen wir jetzt nur schlumpfen?
Auf jeden Fall wird es jetzt zu dunkel! Morgen früh suchen wir deinen edlen Prinzen, nicht wahr, mein Fröschlein? HARHAR!
Wir müssen den Ritter vor Tagesanbruch schlumpfen! Also weiter!
Huhu! Öh ... QUAAK!
Idiot!
HU! HU!
Ritter Roland! Wir wollen Euch helfen! Wo steckt Ihr?
Keine Angst! Wir sind Schlümpfe! Wir wollen Euch und Eurer Liebsten zu Hilfe schlumpfen! Wo seid ihr?
Hier! Helft mir, ihr lieben Schlümpfe!
©Peyo


Kommt zu uns! Ich weiß, wie Ihr Eure Gestalt zurückschlumpfen könnt, Ritter!
Das ist doch kein Ritter, sondern ein Frosch!
? ? ?
Ich hab' keine Wahl!
ICH KOMME!
?
ZU HILFE! EIN REIHER!
Wahnsinn, dieser Schnabel!
O Schreck! Jetzt frißt er den armen Ritter auf!
Nein! Nicht sofort! Seht! Er schlumpft ihn zu seinem Nest im Schilf!
HILFE!
ICH KOMME!
Sei vorsichtig, Schlumpfinchen!
!
Wo seid Ihr, schöner Ritter?
©Peyo
Hiiiiiiiiii!
Was sollen wir tun?
ZU HILFEEE! Hiiii ...!
4


?
Schnell, schöner Prinz, ich muß Euch küssen, damit Ihr Eure Gestalt wieder annehmen könnt!
Du glaubst, das funktioniert?
PUFF
HURRA! Es hat geschlumpft!
Du hast mir das Leben gerettet!
?
Du sagst, daß dieser schreckliche Gurgelhals meine Verlobte gefangen hält?
Ja, er hat sie geschlumpft! Wir müssen sie befreien!
Gurgelhals ist ein böser Zauberer! Wir wissen, wie wir ihn schlumpfen können!
Ich hole mein Pferd und meine Waffen! Und dann fordere ich ihn zum Duell!
Euer Pferd grast nicht weit von hier!
Es erkennt meinen Pfiff!
Da ist es schon! Klasse!
Auf geht's! Zeigt mir den Weg!
Da entlang!
Zur gleichen Zeit ...
Dein Vater, der große Waldzauberer, hat mich beauftragt, diese unerwünschte Hochzeit zu verhindern!
Ich weiß ... SCHNIEF ...Mein Vater denkt, Ritter Roland sei nur an meiner Mitgift interessiert und liebe mich nicht! Aber das stimmt nicht! Roland liebt mich, und ich liebe ihn! BUHUU ...Helft mir ... ich beschwöre Euch ...!
© Peyo

Gut! Ich helfe dir, mein Kind, aber unter EINER Bedingung!
Unter welcher? Sprecht, ich mache, was Ihr wollt!
Du wirst deinem Ritter sagen, daß du ihn nicht mehr heiraten willst. Nachdem ich ihm seine menschliche Gestalt zurückgegeben habe, wirst du bei mir bleiben. Du wirst für mich tanzen, mir das Wasser kochen, Holz hacken ...
RETTET ROLAND! Ich werde Eure Dienerin sein! Schluchz ...
BUHU HUHUHU SCHLUCHZ SCHLUCHZ
GURGELHALS!
Hö? Öh ... wer ruft mich?
Die Stimme meines Liebsten! Welch ein Glück!
SCHLUCK!
Dank der Schlümpfe habe ich meine menschliche Gestalt zurückerlangt! Gib meine Geliebte frei, sonst machst du Bekanntschaft mit meinem Schwert!
DIE SCHLÜMPFE? GRRRRR!
Vorwärts, Ritter! Dieser Schuft hat eine Lektion verdient!
Auch ich bin bewaffnet, Ritter! Du mußt schon kämpfen, wenn du deine Geliebte zurückhaben willst! Mein guter Kater Azrael hält sie zwischen seinen Zähnen gefangen!
GREIF AN, ELENDER VERRÄTER!
CLANG
NIMM DAS!
CLANG
HARHAR! Ich mach' dir einen Vorschlag! Ich laß' dir dein Leben, und du gibst mir die Schlümpfe!
NIEMALS!
EIN RITTER IST KEIN VERRÄTER!
AUAA!
KLONG


RUF DEINE KATZE ZURÜCK!
NIEMALS! Öh ...
Alle her zu mir! Schlumpft Azrael!
Hiii! Quak! Quak!
LASS SOFORT LOS!
MIAAUUU!
Pff Paf
UFF!
Azrael flieht! HURRA!
Du bist frei, schöne Waldfee!
Das ist doch gar keine Fee, das ist doch ein Frosch!
Danke, danke, liebe Freunde!
Meine Geliebte, welche Prüfungen mußtest du bestehen! Aber jetzt ist alles gut!
O Roland, ich möchte kein Frosch mehr sein!
Ein Kuß! Ein Kuß!
O ja!
SCHMATZ
PUFF
MEINE GELIEBTE!
MEIN SCHATZ!
VORSICHT! Gurgelhals greift nach seiner Axt!
Oh, ist das romantisch!
BUHUUUU! SCHNIEF!
Du hast kein Schwert mehr, und deine Hübsche hat mir versprochen, für mich zu arbeiten! Versprochen ist versprochen!
Es ist wahr! Ich habe es versprochen, um dich zuretten ...
Es ist gut, Gurgelhals. Laß sie in Frieden! Ich habe nachgedacht und meinen Irrtum eingesehen!
DER GROSSE WALD-ZAUBERER!
Vater! Mein Vater!
© Peyo

Zu spät, alter Griesgram! Deine Tochter gehört jetzt mir! Und ich denke nicht daran, sie frei zu geben …
!
TOC
Ich bin alt, das stimmt, aber ich verfüge noch über magische Kräfte, du junger Narr! Überreiche die Blumen meiner Tochter, um ihr zur Verlobung mit ihrem Ritter Roland zu gratulieren!
MEINE AXT!
?!
UND HIER DEINE BELOHNUNG!
TOC
AUTSCH!
PUFF
HA! HA! HA! Hi! Hi! Hi!
VERMALEDEITE SCHLÜMPFE! QUAAK! QUAAK!
NEIN, AZRAEL! Ich bin's! Gurgelhals! Quak! Quak!
MIAU!
PLOTSCH
Aber … was ist das? Ein Reiher! NEIN! HILFE! QUAAAK!
Macht euch auf den Weg! Gurgelhals wird in ein paar Minuten seine Gestalt zurückerhalten! Ich vertraue dir, edler Ritter! Reitet davon und werdet glücklich!
Ich danke Euch, Herr der Wälder! Ich werde Eure Tochter glücklich machen!
ES LEBE DAS BRAUTPAAR!
Oh, ist das romantisch!
Wir kehren ins Dorf zurück! Das muß gefeiert werden!
Zur gleichen Zeit!
Laß mich doch los, du dummer Piepmatz! Ich bin kein Frosch!
?
PUFF
ENDE

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Diese Seite ist Eure Seite! Ihr schreibt so tolle Gedichte und malt so schlumpfige Bilder – die müssen einfach alle sehen! Macht weiter so!

Hier unsere Anschrift:

Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

WICHTIG:

In unserem nächsten Schlümpfe-Magazin Nr. 81 werdet ihr eine Schlümpfe-Galerie finden. Auf einer Doppelseite werden nur Bilder zu sehen sein, die ihr uns geschickt habt. Damit wollen wir uns bei allen fleißigen Künstlern bedanken.

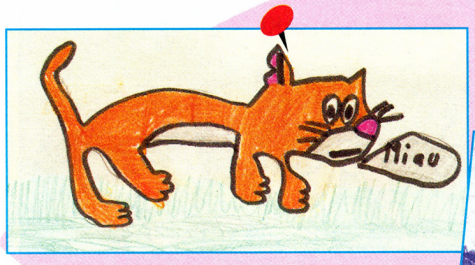
Schlumpf-Fan sucht Schlumpf-Fan

Elisabeth Jansen (10)
Guttenburg 2
84559 Kraiburg
(Hobbys: Reiten, Pferde, Hunde, Schwimmen)

Anja Berger (12) und Elisa Berger (7)
Fanz-Mehring-Platz 8b
09599 Freiberg
(Hobbys: Radfahren, Lesen, Schlümpfe sammeln, Malen)

Lisa Schubert (9)
Reckenthalerstr. 2
56412 Untershausen
(Hobbys: Schlümpfe, Lesen, Zeichnen und Reiten)

MALECKE



„Azrael" von Lena Hofmann
Kleinhül 10, 96187 Wonsees

„Der Sportler" von Sarah Züger
Kleinaleinalbis 73
CH-8095 Zürich

„Der Schlumpf vom anderen Stern" von
Angelina Risslegger
Moosfeldstr. 18
5101 Bergheim

Ein Schlumpf-Gedicht

Kleines Schlumpfinlein,
pflückst immer Blümlein
und stellst sie in dein Zimmer
voll Duft und voller Glimmer.
So ist dein Zimmer geschmückt,
und du behältst dein Glück.

von Lena Bueche, Pfifferacherstr. 101,
CH-4654 Mahren, Schweiz

„Schlumpfinchen"
von Susanne Pitsch
Ahornweg 9, 66287
Quierschied

Kellogg's®

Tricky Trinkhalm

mit magischem Effekt!

In kalten Getränken wechseln sie vor Deinen Augen ihre Farben ...

3 verschiedene Trinkhalme zum Zusammenstecken und Sammeln!

Einer jetzt in jeder Aktionspackung!

® Kellogg Company USA © 1997 Kellogg Company

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Flipper und seine Freunde

Schon vor über 2000 Jahren wußten die alten Griechen, daß Delphine ganz besondere Tiere sind. Bei ihnen galten die hilfsbereiten Meeressäuger mit dem lächelnden Gesicht als heilig. Wer einen Delphin tötete, mußte mit der Todesstrafe rechnen ...

Spätestens seit „Flipper" haben die Delphine einen Spitzenplatz im Herzen aller Menschen erobert. Dennoch: Delphine haben es schwer. Viele der ungefähr 40 Arten, die zur großen Familie der Delphine gezählt werden, sind vom Aussterben bedroht. Ihr größter Feind: der Mensch!

Meeressäuger, die nicht saugen

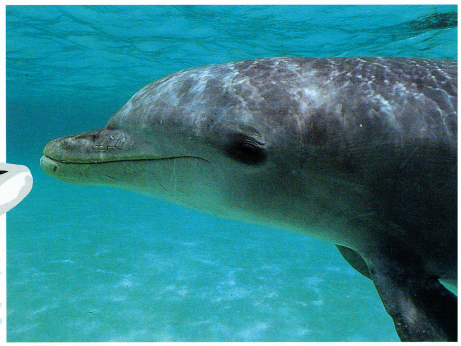
Die Delphine, die zu den Waltieren gehören, sind wie alle Wale keine Fische, sondern Säugetiere. Sie haben keine Kiemen, mit denen sie unter Wasser atmen können, sondern - wie wir Menschen - Lungen. Zum Atmen müssen sie an die Wasseroberfläche kommen. Luft holen sie mit Hilfe einer Öffnung am Hinterkopf. Der Vorgang des Ein- und Ausatmens dauert nur ein bis zwei Sekunden.

Die Geburt eines Delphinjungen findet immer unter Wasser statt. Die Mutter oder ein anderer Delphin schiebt das Neugeborene zur Wasseroberfläche. Hier macht es seinen ersten Atemzug. Dann erst trinkt es die erste Milch. Dabei saugt es nicht: Delphine sind zwar Säugetiere, aber da sie keine bewegliche Zunge haben, können sie überhaupt nicht saugen. Ein Muskel spritzt die Milch durch die Zitze der Mutter in das Maul des Jungen.

Ultraschall-Experten

Jeder, der Delphinen einmal zugesehen hat, weiß, daß sie hervorragend springen, ja sogar auf der Wasseroberfläche tanzen können.

Delphine besitzen ein ausgesprochen großes und leistungsfähiges Gehirn. Deshalb lernen sie sehr schnell. Aber sie können noch viel mehr. Delphine „sehen" mit den Ohren: Sie haben das beste Unterwasserradar aller Tiere. Einen Hering orten sie auf 100 m Entfernung nur durch Schallwellen. Sie senden Schallwellen aus, hohe Töne, die sich mit 1,5 km in der Sekunde im Wasser fortbewegen. Treffen diese Schallwellen auf ein Hindernis, werden sie als Echo zurückgeworfen und vom Delphin wieder aufgefangen.

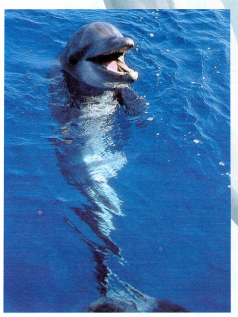


Delphine zeigen immer ein lächelndes Gesicht. Sie sind sehr intelligent und friedliebend. In vielen Berichten wird geschildert, daß sie ertrinkenden oder von Haien bedrohten Menschen das Leben gerettet haben.

Die größten Gefahren. für die Delphine.

1. Umweltverschmutzung

Die Delphine sind in allen Ozeanen zu Hause, sogar in der Nord- und Ostsee. Auch im Mittelmeer kannst du mit etwas Glück Delphine beobachten. Doch die Weltmeere sind in den letzten Jahren immer mehr durch Abfälle der Menschen verschmutzt worden. Gifte und Schadstoffe machen die Delphine krank und schädigen ihre Organe. Die Folge: Viele Delphine können keine Jungen mehr bekommen.



Delphine können auf Kommando viele unterschiedliche Laute von sich geben. Ihre Sprache ist noch nicht entschlüsselt.

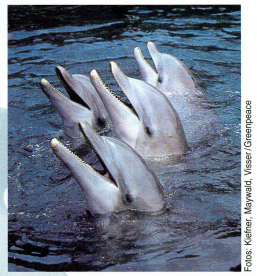
Delphine lieben es, Schiffe zu begleiten und dabei phantastische Sprünge zu machen.

2. Delphine und das Walfangverbot

Riesige Walfangflotten haben in den letzten Jahrzehnten dafür gesorgt, daß die Wale fast ausgestorben sind. Für die großen Wale gilt inzwischen ein internationales Walfangverbot. Ein großer Fortschritt, obwohl sich einige Länder nicht an dieses Abkommen halten. Bei diesem Abkommen über das Walfangverbot wurden allerdings die „kleinen" Wale, die Delphine, nicht berücksichtigt. Offenbar hat man sie schlicht vergessen.

3. Treibnetze

Viele Delphine kommen in großen Ringnetzen ums Leben, mit denen Thunfische gefangen werden. So fanden allein im Pazifik in den letzten Jahrzehnten mehr als sechs Millionen Delphine den Tod. Eine ausgesprochene Todesfalle für Delphine stellen auch die Treibnetze der Hochseefischer dar. Tiere, die darin gefangen werden, gehen elend zugrunde.



Delphine sind gesellige Tiere. Sie brauchen die Gesellschaft ihrer Artgenossen.

Fotos: Kiefner, Maywald, Visser/Greenpeace

Kleines Delphin-Wörterbuch

- **Blubber** – die isolierende Fettschicht eines Delphins
- **Flipper** – die Flossen des Delphins
- **Fluke** – die starke Schwanzflosse des Delphins
- **Klick** – hoher Ton, den ein Delphin aussendet
- **Schule** – eine Gruppe von Delphinen

Wer sich für Delphine einsetzen möchte, kann sich wenden an:

Greenpeace e.V.
Kinder- und Jugendprojekt
22745 Hamburg

Große und kleine Delphine

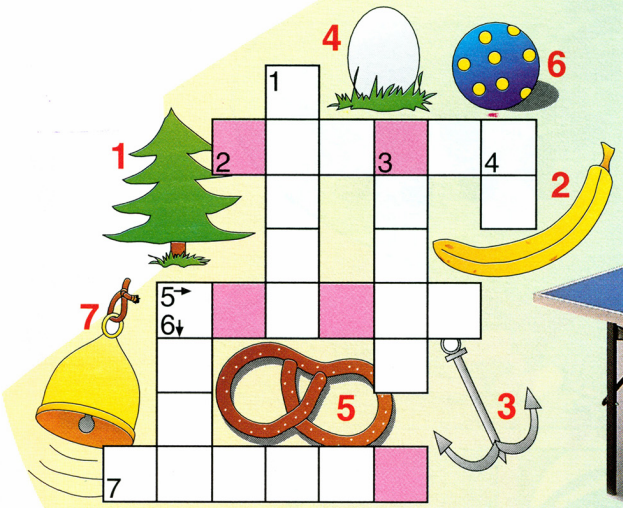
- Der größte Delphin ist der Schwertwal, auch Orca genannt. Er wird neun Meter lang und hat eine fast zwei Meter hohe Rückenflosse, das sogenannte Schwert.
- Der bekannteste Delphin ist der Große Tümmler. Auch der Fernseh-Star Flipper wurde immer wieder von Tümmlern gespielt. Der Name geht auf das niederländische Wort ‚tuimelaar' zurück, das Akrobat bedeutet.
- Der kleinste Delphin ist der Hector-Delphin. Er wird nur gut einen Meter lang und lebt in den Küstengewässern Neuseelands. Seine Rückenflosse ist rund und schwarz und sieht somit aus wie ein Micky-Maus-Ohr.

SCHLUMPFEREIEN

De Beukelaer
Holt uns hier raus!!!
Jetzt mit Schatzdose
Prinzen Abenteuer Rolle
NEU! Jede Schatzdose mit spannendem Comic und toller Sammelfigur!
Nur solange der Vorrat reicht!
Schoko
De Beukelaer
300 ge
Prinzen
"IB MICH, ICH BIN EIN PRINZ!"
Die tolle Prinzen Abenteuer Rolle. Mit jeder Menge Action, Spaß und Spannung. Eine feuerrote Schatzdose, ein irre spannender Comic und 5 tolle Figuren zum Sammeln. Eine jetzt in jeder Packung. Nur für Dich. Und nur für Mutige.

Hier gibt's was zu gewinnen!

Preisparade



Schreibt die Namen der dargestellten Bilder in die entsprechenden Kästchen. Die Buchstaben in den rosafarbenen Kästchen müßt ihr so ordnen, daß der Name eines afrikanischen Tieres entsteht!

Lösung: | | | | | |

1. Preis

Eine Tischtennisplatte von KETTLER

Die Tischtennisplatte von KETTLER liefert die beste Voraussetzung für ein spannendes Match. Mit dem Aufbau braucht ihr euch gar nicht groß herumzuplagen: Die Platte ist hochklappbar und auf Rollen bequem zu transportieren. Auch in punkto Stabilität läßt sie nichts zu wünschen übrig – ihr könnt euch also richtig austoben.

2. - 4. Preis

Je eine POLAROID Sofortbildkamera

Fotofans aufgepaßt! Die Polaroid 636 CL kommt in einer neuen galaktischen Design-Box. Eine silberfarbige Metallbox mit einem passenden Rucksack, ebenfalls im Silberfarbton, ist die zweite limitierte Auflage einer Geschenkidee von POLAROID. Ideal zum Geburtstag, für ein gutes Zeugnis oder auch als Weihnachtswunsch.

5. - 14. Preis

Je ein SUNKIST-Geburtstagspaket

Laß dir von der Firma Sunkist einen ganz besonderen Geburtstag bescheren. Wer kennt sie nicht, die erfrischenden, leckeren Getränke in den dreieckigen Packungen. Aber es gibt auch viereckige mit saftig-fruchtigem Inhalt. Übrigens, weißt du, was „Quatsch" oder „Balla Balla" ist? Mit etwas Glück wirst du es bald erfahren. SUNKIST sorgt bestimmt für Fun auf deiner Geburtstagfete.

16. - 35. Preis

Je ein Buch »FORMEL 1«

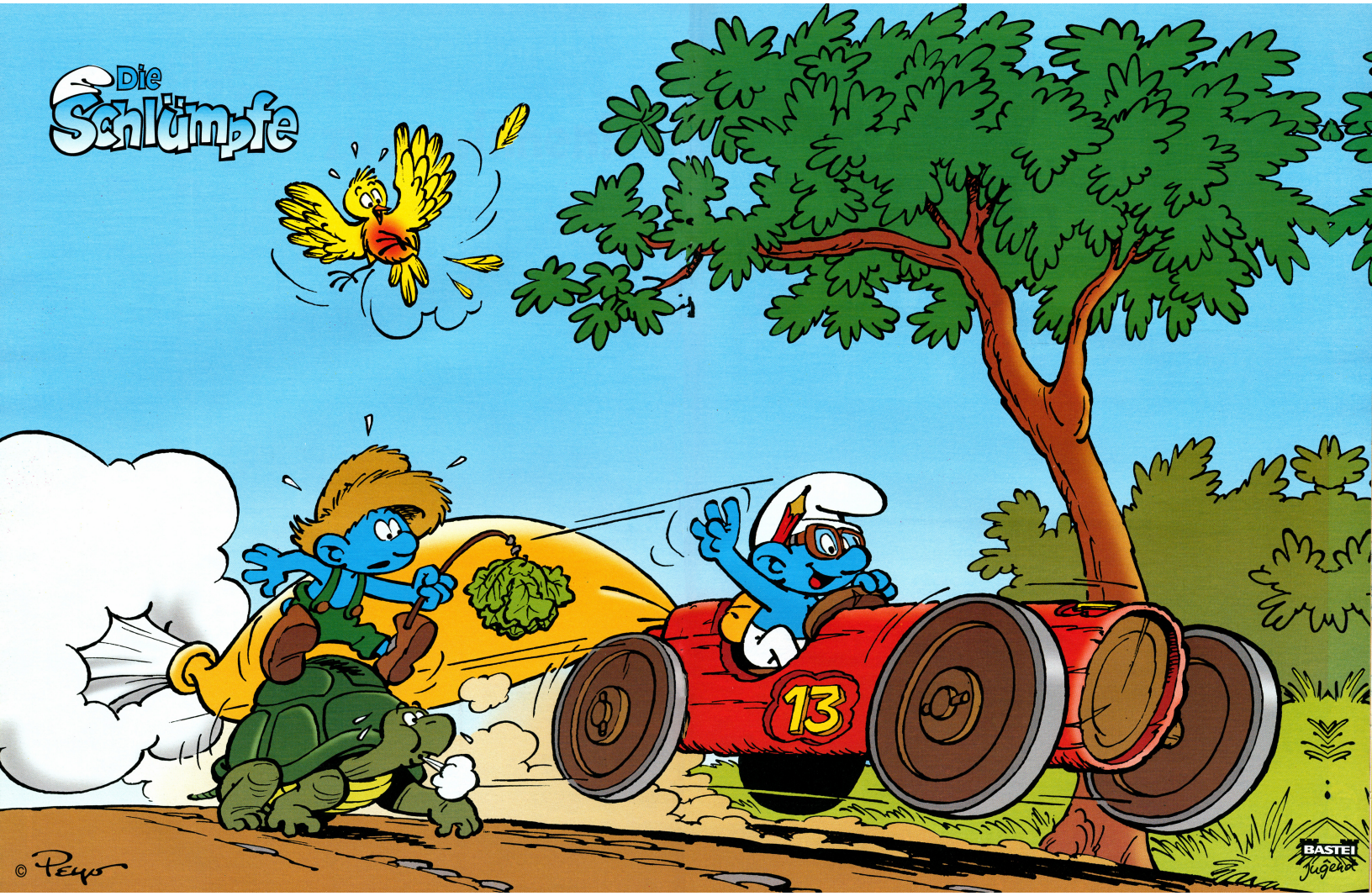
Der Blick hinter die Kuliseen: Hier erfahrt ihr alles über den Formel 1-Rennsport. Das Buch über die besten Piloten der Welt (COPRESS SPORT-BRUCKMANN-Verlag) gibt's zehnmal zu gewinnen.

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon Dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel und trage in die untenstehenden Kästchen das Lösungswort ein. Dieses schreibst Du auf eine Postkarte und schickst sie an:

BASTEI-Verlag
Die Schlümpfe
Stichwort: „Tischtennis"
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen! Und trage bitte auch Dein Alter ein.
Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

Foto: G reenpeace


Die Schlümpfe
13
© Peyo
BASTEI Jugend

© Peyo - 1997

Die Schlümpfe

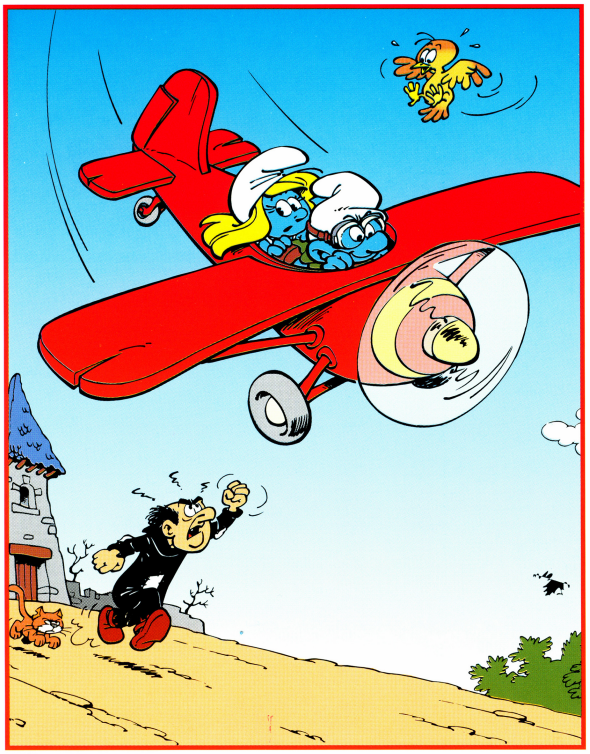
SAMMELPOSTKARTE 23

HALLO, LIEBE KINDER!

schlumpft ihr auch so gerne Postkarten? Prima, denn dann haben wir hier genau das richtige für euch. Jetzt gibt's nämlich 24 extra schlumpfige Sammelpostkarten. In jedem Heft findet ihr zwei Motive. Damit ihr sie auch alle der Reihe nach sammeln könnt, haben wir unter jedes Bild die Nummer der Karte geschlumpft. Und – wenn ihr sie nicht sammeln wollt, dann kennt ihr bestimmt schlumpfige Menschen, denen ihr die Karten mit ein paar netten Worten schlumpfen könnt.

Viel Spaß wünschen euch

Die Schlümpfe



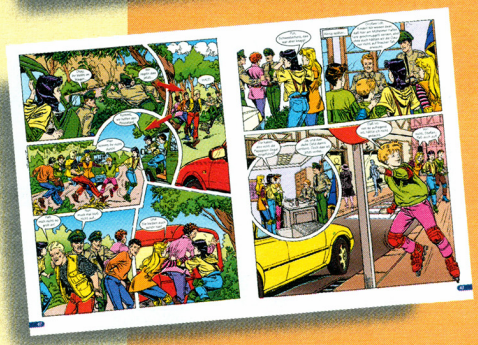
© Peyo - 1997

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 24

Die
Schlümpfe
BASTEI
Jugend

Junge Mädchen machen, was sie wollen. Und lesen, worauf sie Lust haben!



Sally

Mädchen, Pferde und mehr...

Kostenloses Probe-Exemplar unter: 0 22 02/121 - 445

+ Spannende Tierstorys
+ Pferderassen zum Sammeln
+ Super Poster
+ Kino- und Video-Tips
+ Tolle Umwelt-Aktionen
+ Spiele, Sport und Spaß
+ Super Starporträt
+ Jeden Monat megastarke Ferien und viele weitere tolle Preise zu gewinnen
+ noch vieeeel mehr...

BASTEI Jugend

Der Große Schlumpf erzählt:

Der Faulpelzschlumpf und die Rose aus Eis

Es waren einmal ein paar Schlümpfe, die gingen in den Schlumpfwald, um dürres, trockenes Holz zu sammeln. Es war ein strenger Winter, der schon sehr lange währte. Die Schlümpfe mußten sehr weit gehen, um etwas Brennbares zu finden ...

Wie gewöhnlich entfernte sich der Faulpelzschlumpf recht bald von der Gruppe, um an einem ruhigen Plätzchen ein wenig zu schlafen. Er ging um einen großen grauen Felsen herum, und als er den Eingang zu einer Höhle entdeckte, ging er hinein.

Im Inneren der Höhle blieb er wie angewurzelt stehen, denn er sah sich einem wunderbaren Schauspiel gegenüber. Hoch oben im Gewölbe gab es einen Spalt, durch den das Licht des Tages drang und die ganze Höhle erstrahlen ließ. Unter der fahlen Wintersonne glänzte und funkelte ein herrlicher Garten mit einer breiten Eistreppe, einer einladenden Eisbank und gewaltigen Schalen mit Eisblumen. Ja, der Garten glänzte und funkelte, weil er ganz aus Eis war. Wie im Traum stieg der Faulpelzschlumpf die Stufen hinauf und setzte sich auf die Bank. Dieser Garten mußte der Garten einer Fee sein! Nur mit Magie war es möglich, solche zerbrechlichen Blüten und wunderschönen Rosen entstehen zu lassen!

Der Faulpelzschlumpf blieb lange sitzen und verlor in seiner Versunkenheit jedes Zeitgefühl, bis der Abend die Höhle verfinsterte. Da erst machte er sich auf die Suche nach seinen Freunden. Doch die Schlümpfe hatten längst den Heimweg angetreten, ohne sein Fehlen zu bemerken. Er rannte und rannte, und als er sie endlich eingeholt hatte und ihnen von seiner Entdeckung erzählen konnte, war er völlig aus der Puste.

„Du hast geträumt, das ist alles!", antworteten ihm seine Kameraden. „Ist ja auch kein Wunder, wenn man schläft, statt seinen Teil der Arbeit zu schlumpfen!"

„Ich schwöre, es war so!" rief der Faulpelzschlumpf.

„Kommt mit! Wir gehen zur Höhle! Dann könnt ihr es mit eigenen Augen sehen!"

„Wir schlumpfen wieder in die Gegend, wenn wir Holz brauchen, vorher nicht!" entschied der Brillenschlumpf streng.

Der Faulpelzschlumpf wartete ungeduldig darauf, daß der Vorrat an Holz zur Neige ging. Aber das Wetter wurde milder, und im Schlumpfdorf wurde weniger an Feuerholz verbraucht. Viele Tage vergingen ...

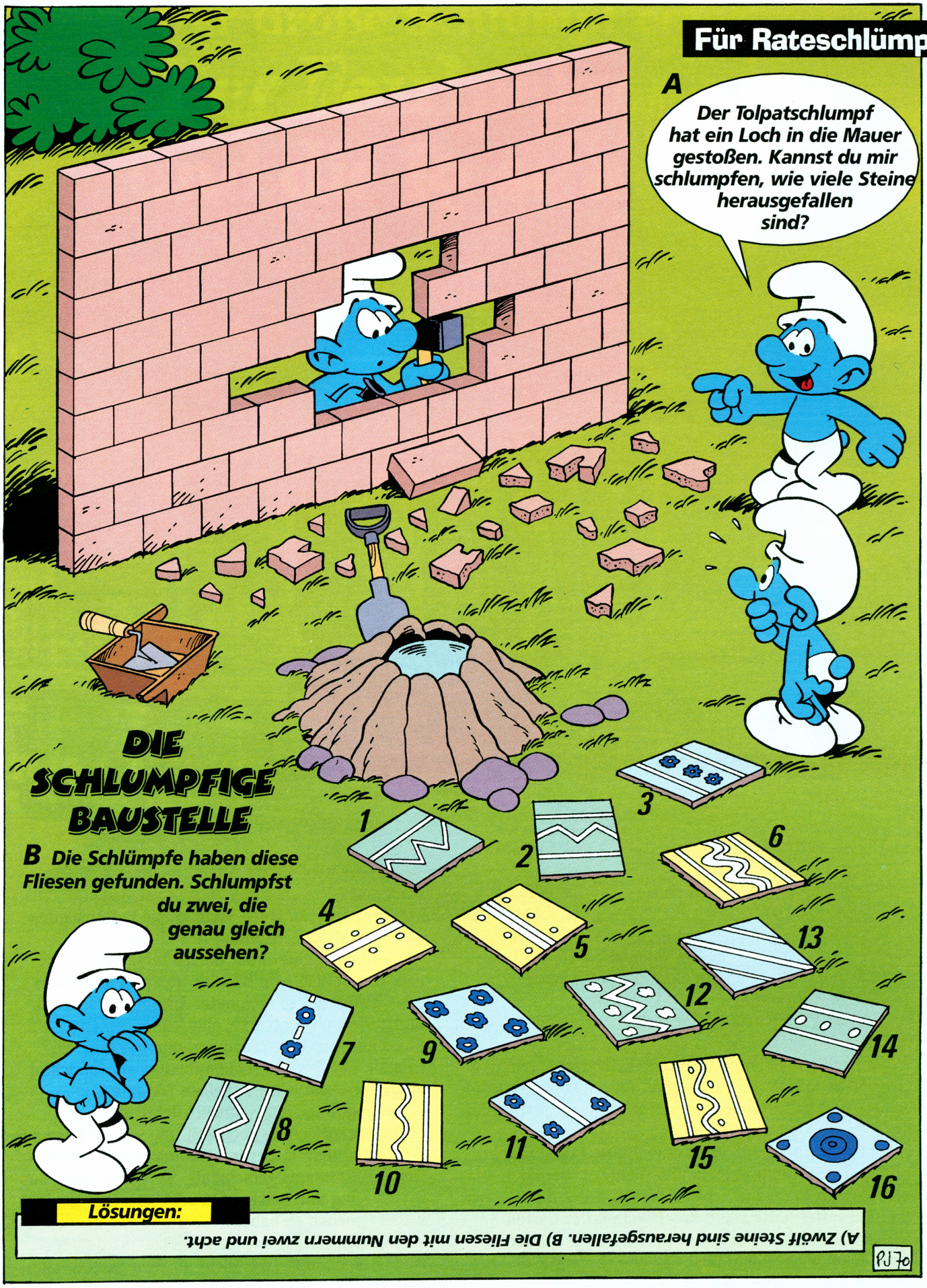
Schließlich beschloß man, erneut eine Expedition in den tiefen Schlumpfwald zu unternehmen. Der Faulpelzschlumpf lenkte seine Schritte sofort zu der Höhle. Aber das Tauwetter hatte seine Arbeit getan. Der Garten war verschwunden. Nur noch winzige Tröpfchen Wasser hingen an den Steinen. Die anderen Schlümpfe, die ihm gefolgt waren, gingen wieder und ließen so manche spöttische Bemerkung fallen. Doch der Faulpelzschlumpf hörte sie nicht. Niedergeschlagen setzte er sich auf einen Stein. Seine Enttäuschung war so groß, daß er anfing zu weinen.

Allerdings gehörte der Garten tatsächlich einer Fee. Es war also kein Wunder, daß sich nun etwas ganz Zauberhaftes ereignete. Als seine Tränen zu Boden fielen, formten sie eine wunderschöne Rosenknospe, hauchdünn und durchsichtig wie Kristall. Der Faulpelzschlumpf nahm sie vorsichtig in die Hand und eilte zu seinen Freunden.

„Seht nur! Schnell, schnell!" flehte er.

Alle hatten gerade noch Zeit, die schöne Rose aus Eis zu bewundern, bevor sie in der Handfläche des Faulpelzschlumpfs zerschmolz. Sie waren völlig aus der Fassung und bedauerten sehr, den Garten nicht selbst gesehen zu haben.

„Vielleicht schlumpft ihr mir jetzt", sagte der Faulpelzschlumpf. „Wer nicht an Feen glaubt, kann auch ihre wundervollen Schätze nicht sehen!"



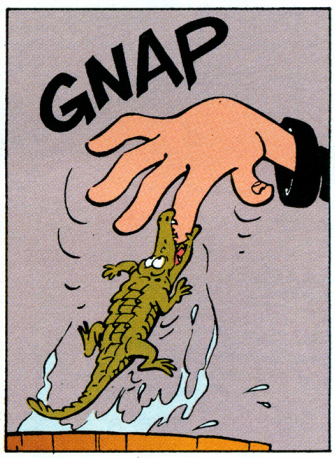
Lösungen:

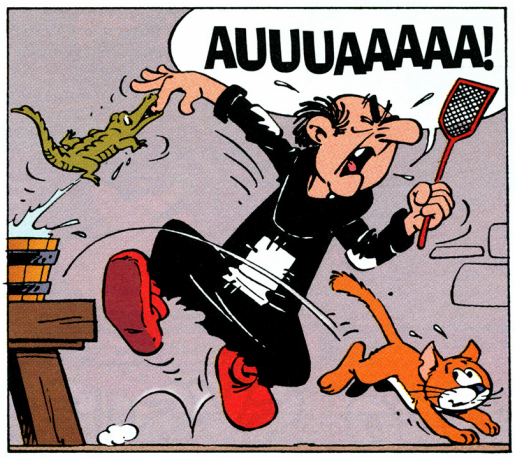
A) Zwölf Steine sind herausgefallen. B) Die Fliesen mit den Nummern zwei und acht.

PJ 70

Neu
ab August
DIE
INDIANER
KOMMEN.
6706 Kavallerie
mit Kundschafter.
Ab 5 Jahren.
6709 Häuptling
mit Pony. Ab 5 Jahren.
6718 Medizinmann
mit Totempfahl und
Schlangenfänger.
Ab 6 Jahren.
6766 Indianerlager
am Großen Fluß mit Tipis,
Indianerstamm, „Berg des
weisen Manitus" und Poster.
Ab 8 Jahren.
6746 Häuptlings Tipi
mit Squaws, Totempfahl und
Poster. Ab 7 Jahren.
WESTERN
LEGO SYSTEM
http://www.LEGO.com

Gurgelhals und das Krokodil



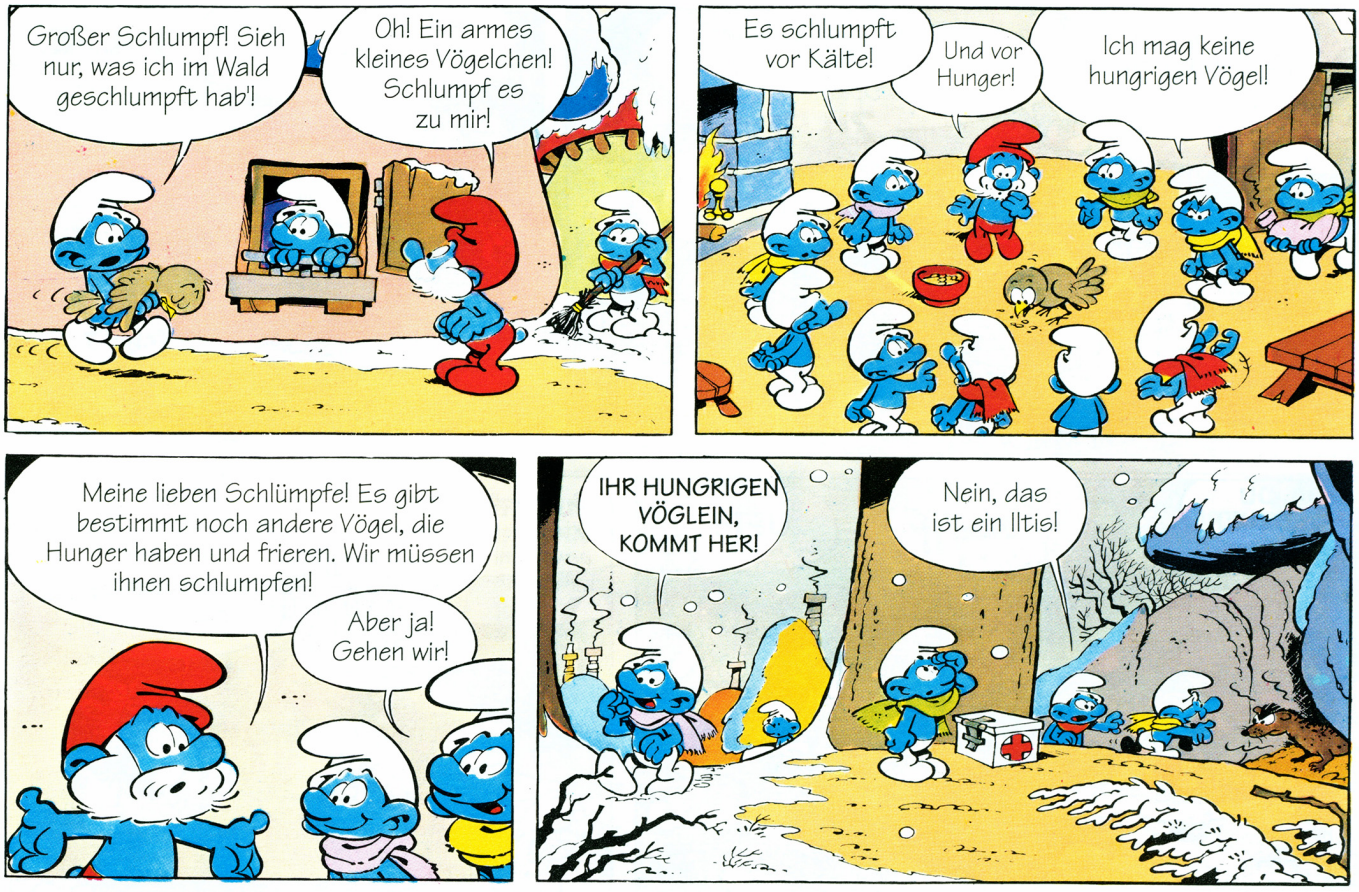


Welch ein Glück! Oh, das Biest muß rasch größer werden! Ich werde es füttern, hegen und pflegen, dann ziehe ich ihm das Fell ab und braue einen Schlümpfe-Trank!
CLAP
Die Tage vergehen ...
Es wächst wirklich sehr, sehr schnell! Wird Zeit, daß es ein neues Badebecken bekommt! Außerdem schmecken ihm die Fliegen und Regenwürmer nicht mehr! Ich glaube, es braucht inzwischen etwas Nahrhafteres!
!
Nicht Azrael! Komm zurück!
MIAAUUU!
KOMM ZURÜCK, DU BLÖDES VIECH! HER ZU MIR!
PLUFF
Kurz darauf ...
Es ist im Fluß verschwunden! Ich muß es wieder finden ...
Es lohnt sich nicht, hier zu fischen! Ich weiß nicht, warum, aber seit kurzer Zeit, schwimmt hier nichts mehr! Irgendwas stimmt nicht ...
ZU HILFE! EIN UNGEHEUER HAT MEINE ZIEGE VERSCHLUNGEN ALS SIE AM FLUSS WASSER SAUFEN WOLLTE!
Ich sag's ja, irgendwas ist hier oberfaul!
Ich muß es ganz schnell finden!
Wir sagen dem Verpächter Bescheid! Der soll Leute schicken, die das Ungeheuer unschädlich machen!
Wo versteckt es sich nur?
Nicht weit entfernt ...
ALLE INS WASSER! YIPPIEEEHH! Miam! Miam!
Der Große Schlumpf hat gesagt, man soll nicht mit vollem Magen ins Wasser schlumpfen, Feinschmeckerschlumpf!
FRUIIIIIT
©Peyo
2

HEPP! Schlumpf den Ball!
Zu hoch!
POP
Ah! Er liegt auf dem Baumstamm!
AAAH!!
ZU HILFE! EIN UNGEHEUER! IN DECKUNG!
SCHLUMPFT AUS DEM WASSER! SCHNELL!
?
!
VORSICHT, SCHLUMPFINCHEN!
Hiiiiii;
Schlumpft weg! Der Schirm schlumpft nicht lange! Und dann beißt das Monster zu!
Hiiiiiiii
CLAP
Es schwimmt davon! Was ist das nur, Großer Schlumpf? Ein Drache?
Könnte sein. Ich habe so etwas noch nie gesehen! Wir schlumpfen ins Dorf zurück!
BADEN VERBOTEN!
Später ...
Endlich! Es schläft in der Sonne! Ich fange es mit dem Lasso ein!
Z
BLEIB HIER! DU GEHÖRST MIR! FÜR DICH HAB' ICH DREI GOLDTALER BEZAHLT! UND ICH BRAUCHE DEINE HAUT FÜR EINEN BESONDEREN TRANK!
3

Wie ich's gesagt habe, edler Ritter Georg, es ist ein Drache! Er speit Feuer!
Es war gut, mich zu unterrichten! Drachen sind meine Spezialität!
ZU HILFEEEEE!
Das kommt von dort, Ritter!
Beim alten Siegfried! In der Tat, ein fürchterlicher Drache!
HILFE!
DA, DU UNGEHEUER!
PIF
PAF
PIF
UFF!
Bravo, edler Ritter! Ihr seid Eurem Ruf gerecht geworden! Was machen wir mit der Bestie?
Bringt sie aufs Schloß! Der Graf soll meine Verdienste würdigen!
He! Moment! Dieses BIEST gehört mir!
Im Schloß ...
Ach, so eine stinkende Bestie! Werft sie in den Schloßgraben, und dann reden wir nicht mehr davon!
Herr Graf! Dieses Tier gehört mir, und ich ...
Der Typ stinkt genauso wie der Drache! Er geht mir auf die Nerven! Werft ihn auch in den Schloßgraben zu seiner Bestie!
Aber ...
AAAAAAAAH!
PLUFF
AUA! UHAAA! AUTSCH!
ZU Hiiiiiiilfeeee!
CLAP
HAHAHA!
HIHIHI!
©Peyo
4
ENDE

SCHLUMPFEREIEN



Anzeige

SEITENWEISE ÄKTSCHEN, SPIEL UND SPASS

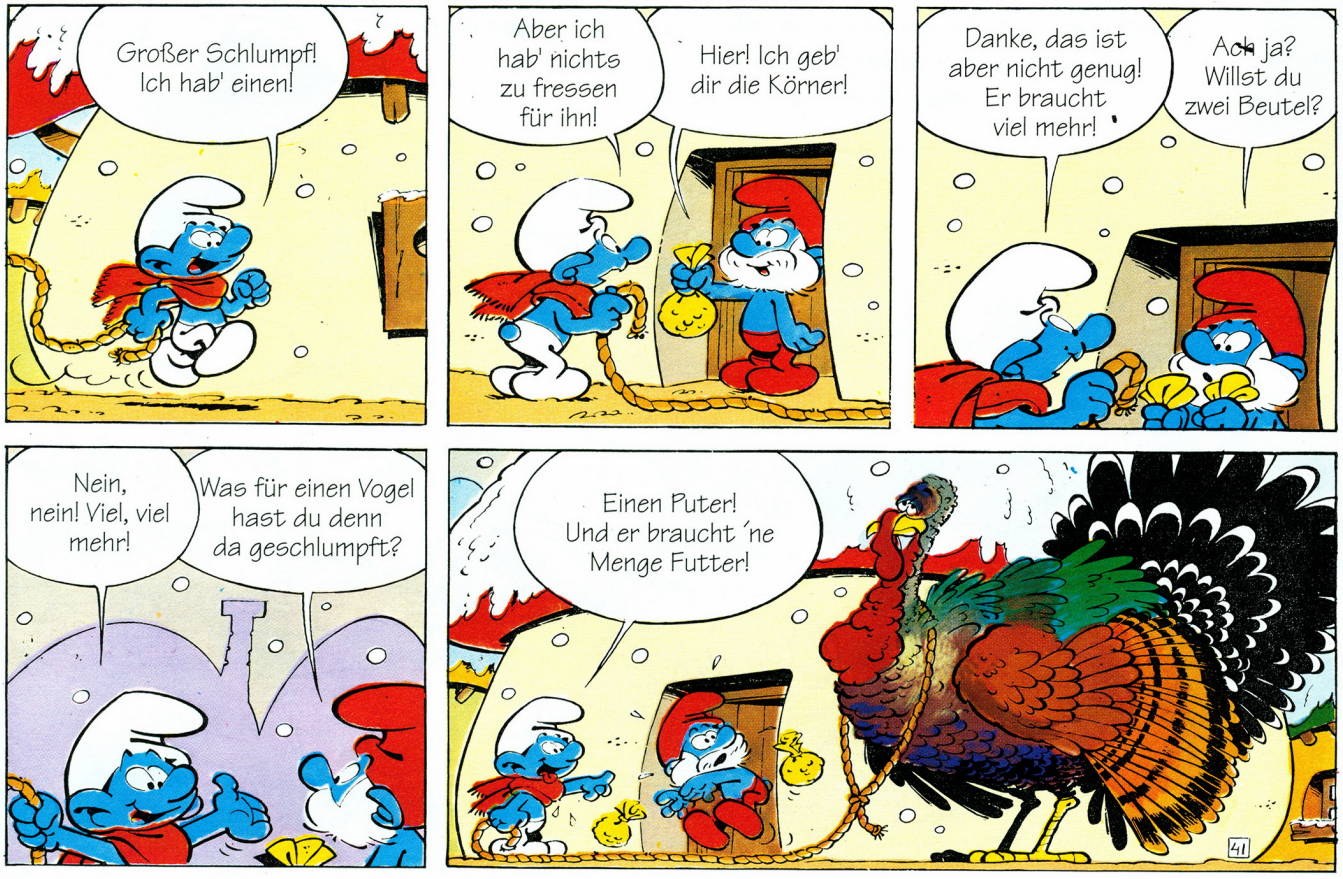
36 PRALLE SEITEN SPIEL, SPASS UND SPANNUNG: ÄKTSCHEN-PÄCK IST DIE GEHEIMWAFFE GEGEN LANGEWEILE.

FALLS VERGRIFFEN, BITTE DIREKT BEIM BASTEI-VERLAG BESTELLEN: 02202/121-445

DAS GUTE-LAUNE-MAGAZIN GIBT'S JETZT BEI EUREM ZEITSCHRIFTEN-HÄNDLER!

BASTEI Jugend

SCHLUMPFEREIEN



Über Zahl und Stein

Für Rateschlümpfe und Rechenkünstler

1 *Du startest bei Nr. 17 und willst zum Honigtopf. Dabei darfst du immer nur über die Steine mit ungeraden Zahlen gehen. Über welche Steine kommst du am schnellsten um Ziel?*

2 *Du startest auf Feld 1. Du gehst zum zum Feld 3 und trägst die fehlende 2 auf dem Weg dorthin ein. Dann gehst du weiter Richtung 5 und 8 und so weiter und trägst wieder die fehlenden Zahlen ein. Du kannst von jedem Feld aus in eine beliebige Richtung gehen und jeweils die nächste Zahl eintragen, mußt aber alle Zahlen, die bereits eingetragen sind, berücksichtigen, bis du zur Zahl 36 gelangst.*

3 *Trage die fehlenden Zahlen ein. Es gibt viele Möglichkeiten, aber die Ergebnisse müssen stimmen!*

3a 3b 3c

4 *Hier siehst du ein Dreieck aus Steinen. Die Zahlen der Steine, die die drei Seiten des Dreiecks bilden, haben unterschiedliche Summen. Lege die Steine so um, daß zwei Seiten die gleiche Summe haben! Du darfst nur drei Steine umschlumpfen!*

LÖSUNGEN:

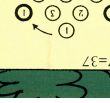
1 17 - 9 - 15 - 33 - 27 - 37 **3a** 20+10+7=37

3b 20+10+7=37 **3c** 6-10+10+26

2

33	34	1	6	7	8	
32	35	2	5	10	9	
31	36	3	4	11	12	
30	29	16	15	14	13	
27	28	17	18	19	20	
26	25	24	23	22	21	

4



PJ-40-41

DER REPORTERSCHLUMPF STELLT VOR:

Traumjob über den Wolken

Wie du Pilot oder Pilotin werden kannst

Trainingsflug über Arizona mit dem Schulflugzeug Beech Baron.

Viele träumen davon – für manche wird es Wirklichkeit: Sie ergreifen die Chance, einen Arbeitsplatz hoch über den Wolken zu finden! Noch immer ist der Beruf der Pilotin oder des Piloten ein Traumjob. Hier erfährst du, wie man diesen Traumberuf erlernen kann!

„Tower an Flight A-6057. Startbahn 2 freigeben! Wind aus Nord-Nord-Ost, Stärke 3,2 Knoten. Guten Flug!" Langsam lenkt Lufthansa-Pilotin Marianne Neumeier den Airbus zur Startbahn auf dem Flughafen Düsseldorf. Dann heulen die Triebwerke auf. Das Flugzeug beschleunigt, wird immer schneller, bis es endlich abhebt. Der Airbus nimmt Kurs auf New York.

Marianne Neumeier mußte eine sehr lange Ausbildung hinter sich bringen, bis sie zum ersten Mal im Cockpit eines so großenVerkehrsflugzeuges sitzen durfte. Zur Flugzeugführerin wurde sie in Bremen und in den USA, in Phoenix/Arizona, ausgebildet. Dabei lernte sie das Fliegen sowohl im Flugsimulator (siehe Foto unten rechts) als auch in einer Beech Baron, einem von 65 Trainingsflugzeugen.

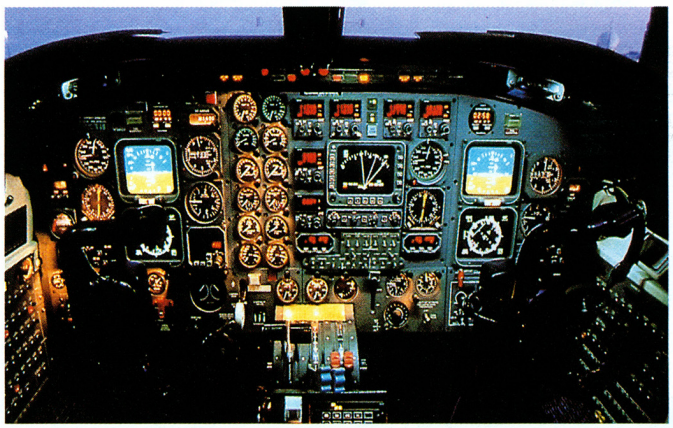
Erst büffeln, dann abheben

Bremen ist der Sitz der Verkehrsfliegerschule der Lufthansa. Hier lernt man eine ganze Menge mehr als nur das Fliegen. Wer Pilotin oder Pilot werden will, muß technisch-physikalisches Wissen nachweisen, gute Mathematikkenntnisse haben und in jeder Hinsicht belastbar sein. Erst nach einer Aufnahmeprüfung wird darüber entschieden, ob die Ausbildung tatsächlich begonnen werden kann.

Hohe Kosten

Die Schüler werden von den Ausbildern intensiv betreut, bis sie ein Flugzeug alleine fliegen können.

Die Ausbildung zum Piloten ist teuer, nicht nur für die Lufthansa, sondern mit gut 125.000 Mark auch für die zukünftigen Pilotinnen und Piloten.



Fotos: Lufthansa

Blick in ein Cockpit – Dutzende Instrumente und Schalter müssen bedient und überwacht werden.

Wer diese Summe aufbringen kann, muß außerdem mindestens 19 Jahre alt sein, einen Realschulabschluß besitzen und die englische Sprache in Wort und Schrift beherrschen. Außerdem muß man ein Gesundheitszeugnis vorlegen können, das die fliegerische Tauglichkeit bescheinigt.

Wer Pilotin bzw. Pilot werden möchte, schreibt an:

Lufthansa Flight Training GmbH
Verkehrsfliegerschule
Flughafendamm 40
28361 Bremen

Das ist der Flugsimulator in der Verkehrsfliegerschule Bremen. Er funktioniert wie ein megastarkes Computerspiel der Zukunft: Man denkt, man fliege wirklich!

WOW!
Super Gewinnspiel mit Knister Spaß

WOW! DER JOGHURT KNISTERT! UND ER SCHMECKT SUPERFRUCHTIG NACH

Banane Erdbeer

DIESEN LUSTIGEN KNISTER-GESCHMACK DARFST DU DIR NICHT ENTGEHEN LASSEN!

Eure Knisterpreise:

5 Mountain-Bikes

55 Nintendo GAME BOYs

555 Knister T-Shirts

Mach mit! Mal das KNISTERFEUERWERK!

UND HOL DIR DIE KNISTERSTARKEN PREISE.

IM KNISTERLAND IST ALLES ANDERS. DA FEIERN DIE KNISTERFRÜCHTE JEDEN ABEND EIN RIESENGROSSES FEUERWERK. WITZIGE FARBRAKETEN MACHEN DEN HIMMEL LEUCHTEND BUNT. LUSTIGE KNISTERFUNKEN FLIEGEN HERUM. UND MITTENDRIN: ALLE LEUCHTENDEN KNISTERFRÜCHTE. MIT DEINEN FARBEN KANNST DU DIESES KNISTERFEUERWERK SICHER GANZ TOLL MALEN.

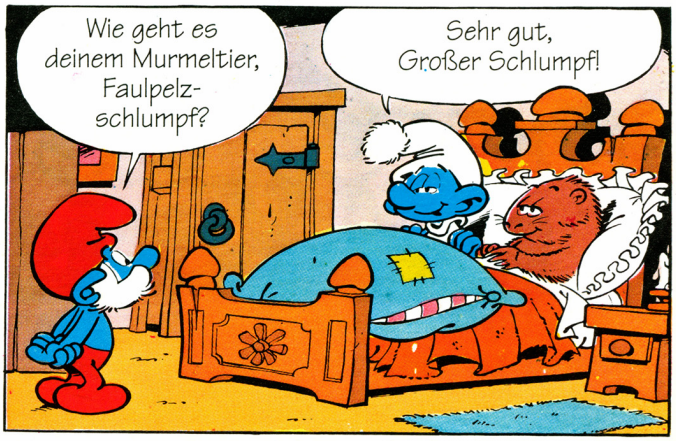
DIE SCHÖNSTEN KNISTERFEUERWERKE BELOHNEN WIR MIT KNISTERSTARKEN PREISEN!

DESHALB: SCHICK DEIN KNISTERFEUERWERK AN EHRMANN AG, KNISTERSPIEL, BERLINER STRASSE 54, 71229 LEONBERG. EINSENDESCHLUSS IST DER 30.11.97. DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN. DIE GEWINNER WERDEN DIREKT BENACHRICHTIGT. UND NICHT VERGESSEN: SCHREIB DEINEN NAMEN, DEIN ALTER UND DEINE ADRESSE AUF DIE BILDRÜCKSEITE.

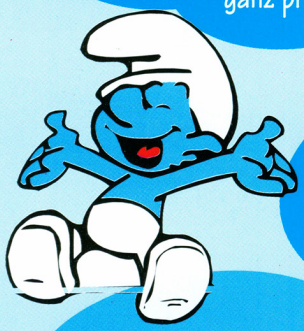
Ehrmann

... keiner macht mich mehr an

SCHLUMPFEREIEN



„Es ist furchtbar!“ sagt der Eitle Schlumpf zu Schlumpfinchen. „Ich habe schon tagelang nicht mehr geschlafen!“ – Meint Schlumpfinchen: „Dafür siehst du ja noch ganz frisch aus!“ – „Na ja, nachts schlafe ich ja auch ganz prächtig!“



Disco im Schlumpfdorf. Fragt der Dummkopfschlumpf Schlumpfinchen: „Bist du für den nächsten Tanz noch frei?“ – Sagt Schlumpfinchen: „Eigentlich nicht, aber es ließe sich machen!“ – „Fein!“ sagt der Dummkopfschlumpf. „Dann paß doch bitte solange auf meine Cola auf!“

Der Große Schlumpf fragt im Biologieunterricht: „Weiß jemand, wo man Elefanten findet? Du vielleicht, Dummkopfschlumpf?“ – Sagt der Dummkopfschlumpf: „Elefanten sind so groß, daß sie gar nicht verlorengehen können …“

VORSCHLUMPF

EIN VERKEHRSCHAOS IM DORF DER SCHLÜMPFE – UND AUSGERECHNET DER BRILLENSCHLUMPF SOLL FÜR ORDNUNG SORGEN …

DER NATURSCHLUMPF ERZÄHLT EUCH ALLES ÜBER DIE STÖRCHE * JEDE MENGE RÄTSEL, SPIELE UND SCHLUMPFIGE GESCHICHTEN! * EXTRA: EIN SCHLUMPFIGER STUNDENPLAN * UND NATÜRLICH: PREISE, PREISE, PREISE

ABONNEMENT UND SCHLUMPF IT!

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Verlagsleiter: Heribert Paul Ditges
Projektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Anja Rüdiger, Manfred Schmeing
Layout: Ada Temme, Susanne Wenzler
Herstellung: Silvia Menczykalski
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Heike Cramer. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.01.1997
Vertrieb: Werner Kraus (Leitung), Bernhard Mai (Verkauf)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/501, Fax: 02202/121500

Copyright: © Peyo 1997/Licensed through I.M.P.S. Brüssel

Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Auslieferung in Österreich.
A. Fröhlich, Buch- und Zeitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht
Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

BESTELLSCHEIN

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:

Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe” (=12 Hefte) im Abonnement für nur DM 51,00 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe” jeden Monat frei Haus zum günstigen Abopreis von zur Zeit DM 51,00; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❒ bequem durch Bankeinzug ❒ gegen Rechnung

Bank: _____ Konto-Nr: _____ BLZ: _____

Name, Vorname _____ Geb.-Datum _____

Straße, Hausnr. _____ Telefon/Fax* _____

Postleitzahl, Ort _____

_____

Datum, 1. Unterschrift (beiMinderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann.
Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____

Datum, 2. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

*Ich bin damit einverstanden, daß Sie mir auch tel. oder per Fax interessante Angebote unterbreiten (ggfs. streichen).

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am

Die Schlümpfe 80

Jetzt auf jeder Tafel kinder SCHOKOLADE®

Einer von 6 tollen DAPSY DINO FAMILY Handtuch-Hängern

Die Dapsy Dino Handtuch-Hänger als lustige Deko für's Bad.

© FERRERO '97